Willkommen bei Crystal Caliburn

Deutsch

Diese Broschüre enthält Anweisungen zum Installieren und Spielen von Crystal Caliburn sowie eine Beschreibung der wichtigsten Spielelemente und einfache Tips zur Fehlerbehebung. Diese Anweisungen sind so gestaltet, daß Sie im Handumdrehen mit dem Spielen beginnen und sich zu einem Flipperexperten hocharbeiten können.

Lizenzabkommen
Wenn Sie den Umschlag mit dem Lizenzabkommen (LICENSE AGREEMENT) öffnen, verpflichten Sie sich, keine Kopien von Crystal Caliburn zu erstellen, die über Ihre eigenen Datensicherungszwecke hinausgehen.

Verlassen

Installation

Systemanforderungen

Datenträger: Crystal Caliburn wird auf einer 3,5"-HD-Diskette (High Density) geliefert. Wenn Sie kein 3,5"-Diskettenlaufwerk haben, können Sie bei Ihrem Fachhändler bzw. beim zuständigen Distributor (siehe letzte Seite) 5,25"-Disketten erhalten. Sie müssen dazu allerdings Ihre Seriennummer angeben.

Prozessor: Ihr Computer muß mit einem 386DX-33 MHz oder einem schnelleren Mikroprozessor ausgestattet sein.

Festplattenlaufwerk: Crystal Caliburn muß auf Festplatte installiert werden und belegt 1,7 MB.

Monitor: Crystal Caliburn erfordert einen 256-Farben-Bildschirm mit einer Mindestauflösung von 640x480 Pixeln (SVGA). Wenn Sie über 8 MB RAM oder mehr und einen schnellen Prozessor verfügen, können Sie das Spiel mit einer Auflösung von 800x600 oder höher in 256 Farben ausführen. Bei einer Auflösung von 640x480 rollt das Spielfeld nach oben, wenn Sie den Kolben zum Einwurf einer Kugel zurückziehen, und beim Spielverlauf dann wieder nach unten. Bei einer höheren Auflösung bleibt das Spielfeld stationär, und der Bildschirmbereich außerhalb des Spielfeldes kann ausgeblendet werden.

Betriebssystem: Microsoft® Windows 3.1 im erweiterten Modus (Enhanced Mode).

RAM: Insgesamt mindestens 4 MB RAM (siehe Optimierung der Leistung).

Sound-Karte: Eine SoundBlaster™- oder Windows-kompatible Sound-Karte und externe Lautsprecher sind erforderlich. Der PC-Lautsprecher wird nicht unterstützt. Ohne Sound-Karte können Sie wohl spielen, hören aber keine Musik und Sound-Effekte.

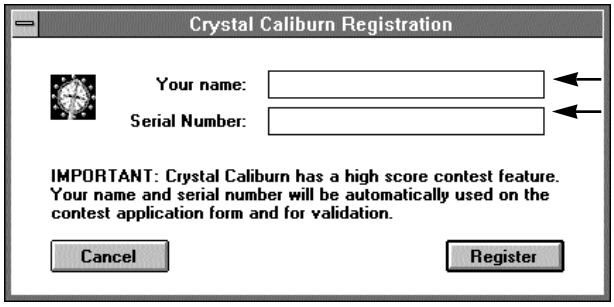
Installationsanweisungen

Wenn Sie Virenschutz-Software verwenden, sollten Sie diese vor der Installation deaktivieren.

1. Starten Sie Windows, und legen Sie die Crystal Caliburn Diskette in Laufwerk A oder B ein. Wählen Sie im Windows-Programm-Manager den Befehl Ausführen im Menü Datei. Geben Sie im Befehlszeilenfeld a:setup bzw. b:setup ein, je nachdem, ob sich die Diskette in Laufwerk A oder B befindet. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK.

2. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie müssen das Verzeichnis angeben, in dem Crystal Caliburn installiert werden soll. Wählen Sie die Schaltfläche “Weiter”, um den Standardpfad (C:\CCWIN) zu akzeptieren, oder geben Sie ein anderes Laufwerk und/oder Verzeichnis an. Es dauert einige Minuten, bis Setup die Dateien dekomprimiert und auf Festplatte kopiert hat. (Ihre vorherige High-Score-Datei wird nicht überschrieben, wenn Sie das Spiel erneut installieren.)

3. Wenn die Installation fehlerfrei abgeschlossen ist erscheint das oben abgebildete Dialogfeld. Doppelklicken Sie auf das Symbol “Crystal Caliburn™ 1.03”, um das Spiel zu starten. Beim ersten Aufruf des Spiels müssen Sie Ihren Namen und Ihre Seriennummer (siehe Rückseite dieser Anleitung) eingeben. Geben Sie alle Zeichen in der Seriennummer ein, auch den Bindestrich. Sie können Groß- oder Kleinbuchstaben verwenden, dürfen aber zwischen den Buchstaben und Zahlen keine zusätzlichen Leerzeichen einfügen. Klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche “Registrieren”. Das Spiel kann beginnen!


Crystal Caliburn Registration
Your name:
Serial Number:
IMPORTANT: Crystal Caliburn has a high score contest feature. Your name and serial number will be automatically used on the contest application form and for validation.
Cancel
Register

Geben Sie hier Ihren Namen ein

Geben Sie hier Ihre Seriennummer ein

Optimierung der Leistung

Mehrere Hauptfaktoren bestimmen, wie schnell und flüssig sich die Kugel in Crystal Caliburn bewegt: die Geschwindigkeit des Prozessors in Ihrem Computer, der für Windows verfügbare reelle Speicher und Ihre Sound- und Video-Kartentreiber.

Geschwindigkeit: Der Kugellauf paßt sich an den jeweiligen Computer an, so daß sich auf allen Systemen eine ähnliche Kugelgeschwindigkeit ergibt. Crystal Caliburn erfordert einen 386DX-33 MHz oder schnelleren Prozessor, um einen realistischen Kugellauf zu gewährleisten und Sound-Effekte wiederzugeben. 386SX- und 386SL-Prozessoren sind zu langsam und werden nicht unterstützt.

Speicher: Da Windows virtuellen Speicher verwendet, kann Crystal Caliburn auf den meisten Systemen geladen und gespielt werden. Um jedoch eine flüssige Kugelbewegung zu erzeugen, muß Windows auf mindestens 3 MB reellen Speicher zugreifen können. Um herauszufinden, wieviel reeller Speicher verfügbar ist, beenden Sie Windows, und geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung den Befehl MEM ein. Selbst bei Systemen mit 4 MB RAM können insgesamt weniger als 3 MB frei sein. In diesem Fall müssen Sie Speicher freigeben oder zusätzlichen Speicher installieren. Wenn sich die Kugel nicht flüssig bewegt oder ab und zu stockt und gleichzeitig die Festplatten-LED aufleuchtet, greift Windows auf virtuellen Speicher zu und liest Daten von der Festplatte. Dabei wird die Kugel kurzzeitig angehalten. Der stockende Kugellauf behebt sich u.U. nach einigen Spielminuten von selbst, wenn Windows alle aktiven Speicherseiten in den reellen Speicher einlesen kann.

Um Windows mehr Speicher zur Verfügung zu stellen, beenden Sie alle anderen aktiven Anwendungen, und schließen Sie alle Fenster bis auf den Programm-Manager, bevor Sie Crystal Caliburn starten. Entfernen Sie speicherresidente Programme aus Ihrem System. Weitere Informationen zur Optimierung der Leistung und zur Freigabe von Speicher enthält der Abschnitt Fehlermeldungen und Fehlerbehebung.

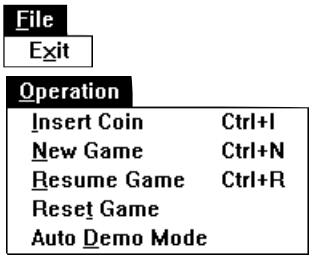
Video- und Sound-Karten: Wenn die Kugel trotz ausreichender Speicher- kapazität nur stockend oder ungleichmäßig läuft, vergewissern Sie sich, daß die aktuellsten Treiber für Ihre Video- und Sound-Karten installiert sind.

Betrieb

Grundlegende Spielanweisungen

Crystal Caliburn simuliert die Funktionsweise eines Flipper-Automaten so realistisch wie möglich. Um z.B. ein neues Spiel zu beginnen, werfen Sie eine oder mehrere Münzen ein, zum Einwurf der Kugel ziehen Sie am Federkolben, und mit den Flippern verhindern Sie, daß die Kugel aus dem Spielfeld rollt. Wie bei einem Flipper-Automaten können Sie das Spielfeld leicht anstoßen, um den Kugellauf zu beeinflussen. Aber Vorsicht: Zu starkes Anstoßen führt zum Tilt!

Münze einwerfen: <Strg> + I
Neues Spiel: <Strg> + N
Linker Flipper: Y
Rechter Flipper: –
Anstoßen: <Leertaste>
Kolben: <Umschalttaste> Je länger die Taste niedergehalten wird, desto stärker ist der Stoß
Punktzahl eingeben: Mit dem rechten und linken Flipper können Sie das Alphabet durchlaufen, mit der <Leertaste> einen Buchstaben auswählen, mit der ESC-Taste die Eingabe abschließen.



Menüs

(Hinweis: Mit F1 können Sie die Online-Hilfe aufrufen.)

Exit (Beenden): Beendet die Anwendung.

Insert Coin (Münze einwerfen): Jeder Münzeinwurf wird registriert und gestattet Ihnen ein weiteres Spiel. Pro Spieler und Spiel ist eine Münze erforderlich.

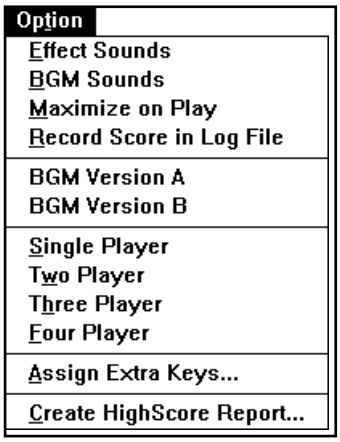
New Game (Neues Spiel): startet ein neues Spiel.

Resume Game (Spiel fortsetzen): setzt ein unterbrochenes Spiel fort. Das Spiel wird nach einem Countdown von drei Sekunden wiederaufgenommen.

Reset Game (Spiel zurücksetzen): bricht das laufende Spiel ab und setzt alle Zähler auf Null. Drücken Sie zuerst die ESC-Taste, um das Spiel zu unterbrechen, und wählen Sie dann Reset Game (Spiel zurücksetzen).

Auto Demo Mode (Auto-Demo): schaltet Crystal Caliburn in den Auto-Demo-Modus. Mit der ESC-Taste können Sie die Auto-Demo unterbrechen. Wählen Sie Reset Game (Spiel zurücksetzen), um den Demo-Modus zu verlassen.

Effect Sounds (Sound-Effekte): schaltet die Hintergrundmusik ein und aus.



BGM Sounds (Hintergrundmusik): schaltet die Hintergrundmusik ein und aus.

Maximize on Play (Vollbild beim Spielen): Wenn Sie diesen Befehl auswählen, wird er mit einem Häkchen versehen. Bei einer Auflösung von 640x480 ist dieser Befehl automatisch aktiviert und erscheint hellgrau im Menü. Bei einer Auflösung von 800x600 oder höher wird das Crystal Caliburn Fenster beim Spielen auf Vollbildgröße erweitert (d.h. der außerhalb des Spielfelds liegende Bereich wird ausgeblendet).

Record Score in Log File (Punktzahl in Protokolldatei eintragen): Bei Auswahl dieser Option werden alle Punktzahlen in eine Textdatei (C:\CCWIN\CCWLOG.TXT) eingetragen. Anhand dieser Datei können Sie Ihren Fortschritt überwachen. Sie können die Datei über den Windows-Notizblock oder ein Textverarbeitungsprogramm öffnen und drucken.

Wählen Sie die gewünschte Musik-Version (A oder B). Standardeinstellung: Version A.

BGM Version A (Musik-Version A): Diese Version wurde für FM-Sound-Systeme wie den SoundBlaster Pro und kompatible Sound-Karten entworfen und optimiert.

BGM Version B (Musik-Version B): Diese Version wurde für Musik-Synthesizer wie den Roland SC-55 entworfen und optimiert.

Single Player, Two Player, Three Player, or Four Player (1, 2, 3 oder 4 Spieler): Wählen Sie die zutreffende Option. Die Spieler kommen nacheinander an die Reihe. Denken Sie daran, daß jeder Spieler mindestens eine Münze einwerfen muß.

Assign Extra Keys (Weitere Tasten zuordnen): Mit diesem Befehl können Sie neue Tasten zur Bedienung der Flipper und des Kolbens sowie zum Anstoßen des Spielfeldes festlegen. Weitere Informationen enthält der Abschnitt Weitere Tasten zuordnen.

Create HighScore Report (HighScore-Bericht erstellen): erstellt eine Datei (C:\CCWIN\CONTEST.TXT), in der die vier höchsten Punktzahlen in einem für den HighScore-Wettbewerb verifizierbaren Format aufgezeichnet werden. Dieser Bericht kann über den Windows-Notizblock gedruckt werden. Weitere Einzelheiten enthält der Abschnitt HighScore-Wettbewerb.

Andere Spielelemente

Pausing (Spiel unterbrechen) - Sie können ein laufendes Spiel mit der ESC-Taste unterbrechen und dann andere Aufgaben durchführen oder andere Anwendungen aufrufen. Um das Spiel fortzusetzen, wählen Sie “Spiel fortsetzen” im Menü “Spiel”.

Nudging (Spielfeld anstoßen) - Mit der Leertaste können Sie das Spielfeld anstoßen. Bei einem Flipper-Automaten würden Sie sich dazu mit Ihrem Körpergewicht gegen den Automaten lehnen, um so den Kugellauf zu beeinflussen.

Wenn Sie diese Funktion zu lange oder zu oft verwenden, erscheint eine Warnung, bevor das Spiel “tiltet”. Bei einem Tilt verlieren Sie zwar die aktuelle Kugel, das Spiel geht aber weiter.

Status Report (Statusbericht) - Um einen Statusbericht einzublenden, halten Sie einen der beiden Flipper acht Sekunden lang hoch, am besten, während Sie dadurch die Kugel festhalten. Der Statusbericht gibt die Anzahl der gesperrten Kugeln, die Anzahl der Extrakugeln und den Bonus-, Bonus-Multiplikator-, Battle-Bumper- und Jackpot-Status an. Die aktuellen Höchstpunktzahlen werden ebenfalls angezeigt.

Neue Höchstpunktzahl

Wenn Sie eine der vier höchsten Punktzahlen erreichen, werden Sie aufgefordert, Ihren Namen einzugeben. Wie bei einem Flipper-Automaten werden bei Crystal Caliburn die Flipper-Tasten zur Eingabe des Namens verwendet. Eine Flipper-Taste durchläuft das Alphabet vorwärts, die andere rückwärts. Drücken Sie die <Leertaste>, um zum nächsten Buchstaben weiterzuschalten, oder die <Rücktaste>, um zum vorherigen Buchstaben zurückzukehren. Wenn Sie Ihren Namen eingegeben haben, drücken Sie die ESC-Taste, oder füllen Sie den Rest der Zeile mit Leerzeichen.

Weitere Tasten zuordnen

Mit diesem Befehl können Sie die Crystal-Caliburn-Spielfunktionen anderen Tasten zuordnen und so die Tastatur optimal an Ihre Spielweise anpassen. Die ursprünglichen Tasten bleiben auch nach Zuordnung neuer Tasten aktiv.

Nach Auswahl des Befehls Assign Extra Keys (weitere Tasten zuordnen) im Menü Option werden Sie aufgefordert, neue Tasten für den linken und rechten Flipper, für den Kolben und zum Anstoßen des Spielfeldes festzulegen. Geben Sie die gewünschten Tasten in den zu ändernden Feldern an, und klicken Sie dann auf OK. Über die Schaltfläche Clear All (Alle löschen) können Sie alle zusätzlich definierten Tasten löschen; die ursprünglichen Tasten werden beibehalten.

Wenn Sie nur eine oder zwei Tasten ändern möchten, brauchen Sie nur diese Tasten anzugeben. Sie können Crystal Caliburn sogar mit nur einem Finger spielen, wenn Sie dem rechten und linken Flipper und dem Kolben über Assign Extra Keys (weitere Tasten zuordnen) dieselbe Taste zuordnen.

Bei Tastaturen, die auf beiden Seiten eine Umschalt-, Strg- und Alt-Taste aufweisen, haben die linke und rechte Taste jeweils dieselbe Funktion. Wenn Sie dem linken Flipper beispielsweise die linke Umschalttaste zuordnen, wird er auch durch die rechte Umschalttaste aktiviert. Da eine unabhängige Belegung dieser Tasten unter Windows nicht möglich ist, sollten Sie Ihre Tasten erst nach reiflicher Überlegung neu zuordnen.

Spielelemente und -regeln

Crystal Caliburn ähnelt vom Design her einem Flipper-Automaten der Achtziger: schußkräftige Flipper, eine schnelle Kugel, 3-D-Rampen, unterirdi-sche Tunnels und Spiele mit mehreren Kugeln. Das Spielfeld weist zahlreiche anspruchsvolle Elemente auf, die Sie strategisch zur Erzielung hoher Punktzahlen einsetzen können.

Crystal Caliburn ist ein Flipper-Spiel mit drei Kugeln. Wenn die Extrakugel-Lampe leuchtet, können Sie sich zusätzliche Kugeln holen.

Ein numeriertes Diagramm des Spielfeldes finden Sie hinten in der Spielanleitung.

Shields (Schilde)
Wenn die Lampe linker (Y1) oder rechter (Y2) Schild (Shield) leuchtet, wird die Kugel automatisch aus der Außenbahn herausgeworfen. Um den Schild zu reaktivieren, schießen Sie die Kugel durch die Rampe Glass Island (5) oder die Rampe Camelot Castle (11); daraufhin leuchtet der Lite Shield (T1 oder T2) in der Rückbahn wieder auf. Wenn die Kugel das nächste Mal durch diese Rückbahn rollt, wird der Schild reaktiviert.

Spot Targets (Punktziele)
Durch Treffen aller Ziele in einer Gruppe können Sie die entsprechende Punktzielbank fertigstellen und besondere Spielelemente und Bonusse aktivieren. Stellen Sie die linke oder rechte Bank (9 oder 10) fertig, und schießen Sie die Kugel dann durch die Rampe Glass Island. Sie gewinnen den jeweils blinkenden Bonus (O und Q).

Multi Battle (Schlacht mit mehreren Kugeln)
Bei der Schlacht mit mehreren Kugeln müssen Sie mit zwei oder drei Kugeln gleichzeitig spielen. Die Schlacht mit mehreren Kugeln beginnt, wenn sich drei Kugeln in beleuchteten Löchern (3 und 12) oder in der Drachenhöhle (Dragon Cave, 2) befinden.

Quick Move (Schnelle Reaktion)
Wenn Sie innerhalb einer begrenzten Zeit eine Kombination fertigstellen, erhalten Sie zusätzliche Punkte. Schießen Sie die Kugel zweimal durch die Bahn Turn Over oder durch die Rampe Glass Island unmittelbar nach der Rampe Camelot Castle.

Excalibur Field Multiplier (Excalibur Feldmultiplikator)
Durch Weiterschalten des Multiplikators Excalibur Field (X) läßt sich der Wert aller Punktzahlen (außer Bonuspunkte) erhöhen. Stellen Sie zuerst die Zielbank Glass Island (6) fertig, damit Get Powered Excalibur (M) aufleuchtet. Schießen Sie dann die Kugel durch die Rampe Glass Island (5), um den Multiplikator weiterzuschalten.

Accolade Knights (Zum Ritter schlagen)
Stellen Sie eine beliebige Zielbank oder Oberbahn (1) fertig bzw. durchlaufen Sie die Rückbahn (15, 18); die Anzeige Accolade Knight (H) leuchtet auf. Schießen Sie die Kugel jetzt durch die Rampe Camelot Castle (11), damit ein Knight (I-XII) aufleuchtet.

Holy Grail (Heiliger Gral)
Wenn Sie alle zwölf Ritter gesammelt haben, leuchtet die Lampe Get Holy Grail (N) so lange, bis Sie die Kugel verlieren oder den Gral gewinnen, indem Sie die Kugel durch die Rampe Glass Island (5) schießen. Wenn Sie den Gral gewinnen, erhalten Sie 500.000 Punkte und die Chance, eine der größten Herausforderungen überhaupt zu meistern. Wenn die Lampe Bring Grail to Castle (J) aufleuchtet, haben Sie 5 Sekunden Zeit, um die Kugel durch die Rampe Camelot Castle (11) zu schießen. Wenn es Ihnen gelingt, erhalten Sie Grail Power (die Macht des Grals) und unglaubliche Punkte und Bonusse!

Fehlermeldungen und Fehlerbehebung

Betriebsstörungen sind häufig darauf zurückzuführen, daß der verwendete Computer die Systemanforderungen nicht erfüllt oder nicht genügend Speicher aufweist. Wenn Sie weniger als 4 MB RAM besitzen, müssen Sie mehr Speicher installieren. Bei einem Computer mit 4 MB RAM kann es vorkommen, daß die Kugel ruckartig oder ungleichmäßig läuft, wenn Treiber und spicherresidete Programme geladen sind. Prüfen Sie zuerst, ob Ihr Computer alle Systemanforderungen erfüllt.

Prozessorgeschwindigkeit - Ihr Computer muß einen 386DX-33 MHz oder schnelleren Prozessor (wie z.B. einen 486- oder Pentium-Prozessor) besitzen. Langsamere Prozessoren wie der 386SX20 oder der in Laptops häufig verwendete 386SL20 werden nicht unterstützt. Wenn Ihr Computer zu langsam für Crystal Caliburn ist, bitten Sie Ihren Fachhändler um die Rückerstattung des Kaufpreises oder um Umtausch des Spiels.

Anzeige - Bei einem System mit 4 MB sollten Sie eine Auflösung von 640x480 in 256 Farben verwenden. Wenn Ihr Computer mit 8 MB RAM oder mehr ausgestattet ist, können Sie eine Auflösung von 800x600 in 256 Farben verwenden.

Sound - Verwenden Sie immer die aktuellste Version des jeweiligen Sound-Treibers. Die Tonwiedergabe ist nur dann möglich, wenn Ihr Computer mit einer Sound-Karte und externen Lautsprechern ausgerüstet ist. Probieren Sie die verschiedenen Musik-Versionen (A oder B) im Menü “Option” aus, um herauszufinden, welche für Ihre Sound-Karte am besten geeignet ist.

Windows-Multitasking - Um die maximale Leistung aus Ihrem PC herauszuholen, beenden Sie alle Anwendungen bis auf den Programm-Manager, bevor Sie Crystal Caliburn starten. Dadurch läßt sich auch die Speichernutzung optimieren. Da Windows ein Multitasking-Betriebssystem ist, können mehrere Anwendungen gleichzeitig laufen, wenn auch langsamer.

Speicher - Crystal Caliburn benötigt mindestens 3 MB freien RAM, um einen realistischen Kugellauf zu gewährleisten und Sound-Effekte richtig wiederzugeben. Windows unterstützt neben reellem Speicher auch virtuellen Speicher. Hierbei wird die Festplatte zum Ein- und Auslagern von Speicherdaten und somit zur Simulierung von zusätzlichem reellen Speicher benutzt. Dieses Verfahren funktioniert bei den meisten Anwendungen zwar einwandfrei, ist aber nicht schnell genug, um in Crystal Caliburn einen flüssigen Kugellauf zu gewährleisten. Deshalb sollte Windows so viel reeller Speicher wie möglich zur Verfügung gestellt werden, damit bei Ausführung von Crystal Caliburn Speicherdaten nur in Ausnahmefällen in den virtuellen Speicher ausgelagert werden müssen.

Um zu überprüfen, auf wieviel RAM Windows zugreifen kann, beenden Sie Windows und geben an der DOS-Eingabeaufforderung den Befehl MEM ein. Der Wert in der Spalte “Total memory - Free” (Freier Gesamtspeicher) muß größer als 3000 KB sein, damit Crystal Caliburn erfolgreich ausgeführt werden kann.

Die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT enthalten Befehle, mit denen andere Anwendungen, speicherresidente Programme, RAM-Platten und Treiber gestartet werden. Um Speicher freizugeben, sollten Sie eine eventuell verwendete RAM-Platte entfernen. Bei Verwendung von EMM386.EXE oder eines anderen Expanded-Memory-Emulators läßt sich die Systemleistung durch Reduzierung oder Deaktivierung des Expanded Memory u.U. steigern. SMARTDrive beschleunigt zwar den Zugriff auf Festplatte, belegt aber wertvollen reellen Speicher.

Weitere speicherbezogene Informationen finden Sie im Kapitel zur Optimierung von Windows im Microsoft Windows Benutzerhandbuch.

Fehlermeldungen

Crystal Caliburn has not been installed properly.
(Crystal Caliburn wurde nicht richtig installiert).
Installieren Sie das Programm erneut von der Hauptdiskette. Dieser Fehler kann auftreten, wenn Sie Crystal Caliburn auf einen neuen Computer kopiert haben. Crystal Caliburn kann nicht ausgeführt werden, wenn es über ein externes Festplattenlaufwerk auf einen neuen Computer kopiert oder verschoben wurde. Wenn Sie Ihre Hardware erweitert haben, müssen Sie das Programm ebenfalls noch einmal von der Hauptdiskette installieren.

Invalid serial number.
(Seriennummer ungültig).
Bitte überprüfen Sie die Seriennummer auf der Rückseite der Spielanleitung, und versuchen Sie es dann noch einmal.

You do not have enough disk space to install all of the files you have selected.
(Nicht genügend Plattenspeicher zur Installation aller ausgewählten Dateien).
Bitte geben Sie ein neues Laufwerk und Verzeichnis an, oder geben Sie Plattenspeicher frei, und versuchen Sie es dann noch einmal.

Could not complete application.
(Operation konnte nicht abgeschlossen werden).
Nicht genügend Speicher im Heap-Bereich.
-oder-
Ressource nicht gefunden.
-oder-
Zu viele Zeitgeber installiert. Demo kann nicht während der Leerlaufzeit ausgeführt werden.

Application file is damaged.
(Anwendungsdatei beschädigt).
Fehler beim Lesen der Ressource aus der Datei. Die Anwendungsdatei ist möglicherweise beschädigt. Bitte installieren Sie das Programm erneut von der Hauptdiskette, und versuchen Sie es dann noch einmal.

Cannot find file “CCSND.DLL”.
(Datei CCSND.DLL nicht gefunden).
Stellen Sie sicher, daß Pfad- und Dateiname stimmen und daß alle erforderlichen Bibliotheken verfügbar sind.

Please fill in both your name and serial number.
(Bitte Namen und Seriennummer eingeben).
Sie müssen beide Felder ausfüllen.

Crystal Caliburn cannot play Effect Sounds.
(Sound-Effekt-Wiedergabe ist nicht möglich).
Auf dem System ist kein(e) WAVE-Sound-Treiber/-Karte installiert. Die Einstellung “Sound-Effekte” wird automatisch deaktiviert. Installieren Sie eine(n) WAVE-Sound-Treiber/-Karte, und aktivieren Sie die Einstellung.

Crystal Caliburn cannot play Music.
(Musikwiedergabe ist nicht möglich).
Auf dem System ist kein(e) MIDI-Sound-Treiber/-Karte installiert. Die Einstellung “Hintergrundmusik” wird automatisch deaktiviert. Installieren Sie eine(n) MIDI-Sound-Treiber/-Karte, und aktivieren Sie die Einstellung.

Crystal Caliburn could not play Effect Sounds.
(Sound-Effekt-Wiedergabe war nicht möglich).
Auf dem System ist kein Treiber installiert.
-oder-
Der angegebene Treiber wird bereits von einer anderen Anwendung benutzt. Warten Sie, bis der Treiber verfügbar ist, und versuchen Sie es dann noch einmal.

Crystal Caliburn could not play Music.
(Musikwiedergabe war nicht möglich).
Auf dem System ist kein Treiber installiert.
-oder-
Die angegebene Datei ist nicht auffindbar. Stellen Sie sicher, daß Pfad- und Dateiname stimmen.
-oder-
Der angegebene Treiber wird bereits von einer anderen Anwendung benutzt. Warten Sie, bis der Treiber verfügbar ist, und versuchen Sie es dann noch einmal.

Not running on a 386 DPMI implementation.
(Keine 386-DPMI-Implementierung aktiv).
Windows läuft nicht im erweiterten 386-Modus (Enhanced Mode). Der Standardmodus (/S) wird nicht unterstützt.

Fehlerbehebung

Frage: Crystal Caliburn lief gestern noch einwandfrei, aber heute erscheint die Fehlermeldung “Application file is damaged...”(Anwendungsdatei beschädigt). Warum?

Antwort: Hierfür gibt es zwei Ursachen. (1) Möglicherweise wurde Ihr Computer von einem Virus infiziert. Überprüfen Sie die Festplatte mit einem zuverlässigen Virenschutzprogramm. Beseitigen Sie ggf. den Virus, und installieren Sie Crystal Caliburn dann neu. (2) Möglicherweise haben Sie die Hardware Ihres Computers modifiziert oder aktualisiert, seit Sie zum letzten Mal gespielt haben. Installieren Sie in diesem Fall Crystal Caliburn noch einmal von der Hauptdiskette. (Crystal Caliburn paßt sich an die jeweilige Umgebung an und muß bei einer Hardware-Änderung neu installiert werden.)

Frage: Was mache ich, wenn ich kein 3,5"-HD-Diskettenlaufwerk habe?

Antwort: Tauschen Sie die Diskette um (siehe Abschnitt “Installationsanweisungen”). Sie erhalten dafür zwei 5,25"-Disketten mit Installationsanweisungen.

Frage: Crystal Caliburn ist auf meiner externen Festplatte installiert. Als ich die Festplatte an einen neuen Computer anschloß, ließ sich Crystal Caliburn nicht mehr starten. Was ist passiert?

Antwort: Installieren Sie Crystal Caliburn von der Hauptdiskette auf dem neuen Computer. (Crystal Caliburn paßt sich an die jeweilige Umgebung an und muß neu installiert werden, damit es auf einer anderen CPU läuft.)

Frage: Ich habe die Seriennummer genauso eingegeben, wie auf der Rückseite des Handbuchs abgedruckt. Wieso wird sie nicht akzeptiert?

Antwort: Seriennummern sind 16 Stellen lang. Die Ziffer eins muß als “1”, nicht als Buchstabe “L”, eingegeben werden. Die vollständige Seriennummer besteht aus Zahlen, Buchstaben und einem Bindestrich. Zwischen den Zeichen und am Ende der Seriennummer darf es keine Leerstellen geben.

HighScore-Wettbewerb

Crystal Caliburn weist eine spezielle Funktion zur Verifizierung von Höchstpunktzahlen auf. Zusammen mit jeder Punktzahl wird eine interne Bestätigungsnummer generiert, so daß Sie von zuhause aus gegen andere Spieler auf der ganzen Welt antreten können.

Spieler, die eine bestimmte Höchstpunktzahl erreicht haben, besitzen das Privileg, eines der drei von StarPlay entworfenen HighScore-T-Shirts zu erwerben. Jedes dieser T-Shirts weist ein spezielles Logo auf, das Sie als Mitglied der Flipper-Elite ausweist. Diese attraktiven T-Shirts aus 100% Baumwolle sind vorne mit einem kleinen und hinten mit einem größeren Design verziert.

Jeden Monat werden die 10 höchsten Punktzahlen insgesamt sowie die 3 höchsten Punktzahlen von Spielern unter 13 Jahren mit einem kostenlosen HighScore-T-Shirt belohnt (bzw. mit einem Crystal Caliburn T-Shirt, wenn die Punktzahl unter 50.000.000 liegt). Wenn Sie bereits für ein T-Shirt bezahlt haben, wird Ihnen der gesamte Betrag zurückerstattet. Nur die dreizehn Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. (Punktzahlen über 150.000.000 haben eine gute Chance, die Top 10 zu erreichen.)

Eine Aufstellung der Höchstpunktzahlen des vergangenen Monats und eine Liste der 100 höchsten Punktzahlen aller Zeiten können von America Online (Schlüsselwort: MGM; Software Libraries; New Application Files) und CompuServe (GO GAMAPUB; Browse Libraries; Other Publishers [16]) heruntergeladen werden. Die Liste wird in der Regel 15–20 Tage nach Monatsende veröffentlicht.

> HighScore-T-Shirts sind exklusiv für Spieler, die 50.000.000, 100.000.000 oder 250.000.000 Punkte erreichen, reserviert. Der Kaufpreis beträgt $12,50 in den USA und $17,50 außerhalb der USA (einschließlich Versand). Kein Verkauf an andere Personen.

Sie müssen einen Ausdruck Ihres HighScore-Berichts per Post oder per Telefax (++303/447-2739) an StarPlay senden. Der Bericht wird erstellt, wenn Sie den Befehl Create HighScore Report (HighScore-Bericht erstellen) im Menü “Option” wählen, und kann über den Windows-Notizblock ausgedruckt werden. Geben Sie bei Einsendung Ihres HighScore-Berichts außerdem die gewünschte T-Shirt-Größe (S,M,L,XL,XXL), Ihren Namen, Ihre Anschrift, Ihre Telefonnummer und Ihr Alter an (falls unter 12 Jahren). Sie können mit VISA, MasterCard oder einer äquivalenten Kreditkarte bezahlen. Geben Sie Ihre Kreditkartennamen und -nummer und das Gültigkeitsdatum an.

Einschränkungen:

> StarPlay behält sich das Recht vor zu entscheiden, welchen Spielern ein T-Shirt verliehen wird, und den Wettbewerb ohne Vorankündigung einzustellen. Nur registrierte Benutzer können ein HighScore™-T-Shirt erhalten. Jeder registrierte Benutzer erhält maximal ein T-Shirt gratis.

Technische Unterstützung

Registrierten Benutzern von Crystal Caliburn bietet StarPlay kostenlose technische Unterstützung. Lesen Sie bitte zuerst die Kapitel Installation, Betrieb sowie Fehlermeldungen und Fehlerbehebung noch einmal gründlich durch. Bleiben Sie beim Anruf in der Nähe Ihres Computers, und stellen Sie sicher, daß Crystal Caliburn geladen ist. Sie werden nach den folgenden Informationen gefragt:

- Ihre Seriennummer (befindet sich hinten auf dieser Anleitung)
- Computermodell und Prozessortyp (386DX33 usw.)
- DOS-Version (Geben Sie den Befehl VER an der DOS-Eingabeaufforderung ein.)
- Sound-Karte
- Auflösung Ihres Monitors und verwendete Anzahl von Farben
- RAM-Kapazität Ihres Computers (Verlassen Sie Windows, und geben Sie den Befehl MEM an der DOS-Eingabeaufforderung ein. Notieren Sie sich den Gesamtspeicher und den verfügbaren Speicher.)

Wenden Sie sich zwecks technischer Unterstützung zuerst an das Fachgeschäft, in dem Sie die Software gekauft haben. Sie können sich auch an den für Ihr Land zuständigen Distributor wenden; Anschrift und Telefonnummer finden Sie hinten auf dieser Anleitung. Weiterhin können Sie den Technical Support in den USA unter der Telefonnummer US-303-339-7016 anrufen. Wir sind von Montag bis Freitag von 7.00 bis 18.00 Uhr Ortszeit (15.00 bis 2.00 Uhr MEZ) geöffnet.

Lights

A: Top Lane

B1–B3: Lock

C1–C3: Extra Ball

D: Dragon Million

E: Devil Dragon Spot Target Indicator

F: Merlin Spell

G: Glass Island Spot Target Indicator

H: Accolade Knight

I: Jackpot

J: Bring Grail to Castle

K1, K2: Ramp Score Indicator

L: Get Flashing Award

M: Get Powered Excalibur

N: Get Holy Grail

O: Flashing Award (Left)

P: Magic Shield

Q: Flashing Award (Right)

R: Magic Spear

S: Flashing Award Spot Target Indicators

T1,T2: Lite Shield

U: Bonus Hold

V: Auto Battle

W: Shoot Again

X: Excalibur Field Multiplier

Y1,Y2: Shield

Z: Turn Over

I–XII: Knight Value Indicator (Round Table)

Ramps; Lanes; Banks

1: Top Lane

2: Dragon Cave Underground Lane

3: Top Hole

4: Turn Over Lane

5: Glass Island Ramp

6: Glass Island Spot Target Bank

7: Bumper

8: Devil Dragon Spot Target Bank

9: Left Spot Target Bank

10: Right Spot Target Bank

11: Camelot Castle Ramp

12: Merlin Hole

13: Sling Shot

14: Left Out Lane

15: Left Return Lane

16: Left Shield KickBack

17: Right Out Lane

18: Right Return Lane

19: Right Shield KickBack

20: Flipper

21: Out Hole

22: Plunger Lane

Beamscope Electronic
Entertainment
35 Ironside Cresent
Scarborough, Ontario
Canada M1X 1G5
Tel: (416) 291-0000
Fax: (416) 291-2151

Softline Distribution, Ltd.
Mill House, Mill Lane
Carshalton, Surrey SM5 2WZ
Tel: (+44) 081 401 1234
Fax: (+44) 081 401 1235

Try & Byte Pty Ltd.
4/401 Pacific Highway
Artarmon NSW 2064, Australia
Tel: (+61) 02 906 5227
Fax: (+61) 02 906 5605

UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex, France
Tél : (1) 48.18.50.00
Fax : (1) 48.18.50.55

das softwarehaus
Owiedenfeldstr. 2a
30559 Hannover, Germany
Tel: (+49) 0511-95863-0
Fax: (+49) 0511-95863-50

TopStack AG
Stationsstrasse 53
8603 Schwerzenbach, Switzerland
Tel: (+41) 01 946 10 70
Fax: (+41) 01 946 10 71

IQ Media AB
Djupdalsvägen 14
191 51 Sollentuna, Sweden
Tel: (+46) 8 - 35 88 30
Fax: (+46) 8 - 92 08 11

US Headquarters
StarPlay Productions, Inc.
5188 Sunshine Canyon Drive
Boulder, CO 80302-9722
Tel: (303) 447-9562
Fax: (303) 447-2739
CompuServe: 74031,155
AppleLink: STARPLAY
America Online: STARPLAY

European Sales Office
StarPlay Productions, Inc.
Sarphatikade 6
1017 WV Amsterdam
The Netherlands
Tel: (+31) 20 623 22 66
Fax: (+31) 20 620 11 28
CompuServe: 73513,1125